

全教員が実践事例を報告



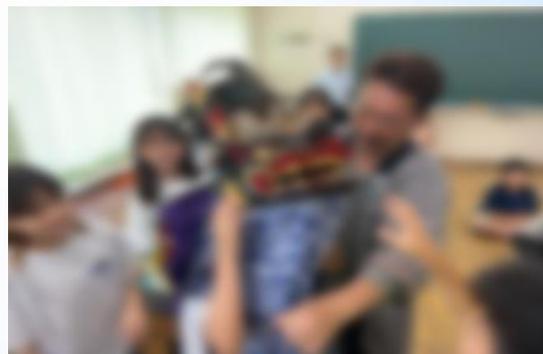
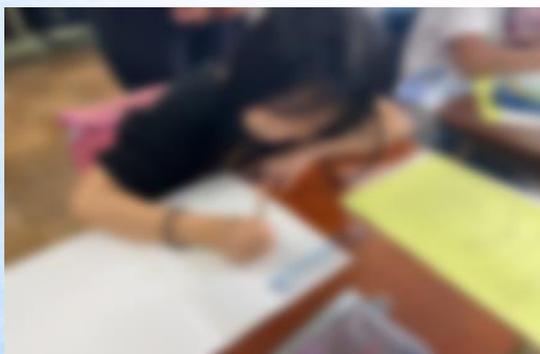
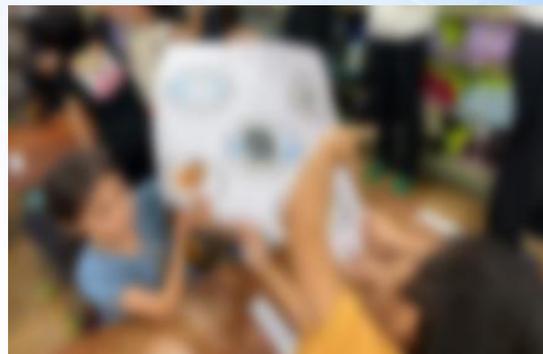
令和

7

年度

研究紀要

子どもの学ぶ意欲を育む授業づくり



ご挨拶

校長 高澤 善幸

2年間の国語科の研究を経て、次年度の研究に向けた教職員の話し合いの中で「教科を決めずに研究したい」という意見が出され、令和7年度は、テーマに沿った授業を中心に研究を進めることにしました。本年度の研究テーマは、令和6年度多摩地区教育推進委員会第30次計画に基づく研究発表のテーマ「主体的に学習に取り組む子供の育成」を参考にして決めました。本校の子どもたちの実態を重ね合わせて考え、本年度の研究テーマを「子どもの学ぶ意欲を育む授業づくり」としました。

1年間の取組で、十分に研究し尽くせたかというとまだまだ足りない部分もありますが、子どもが意欲的に学ぶための授業づくりを考える中で、教員の授業改善に向けた意識を高めることができました。授業観察を個々の教員の研究発表の場と捉えることで、互いの授業を見合う教員の姿も増えました。子どもたちの学ぼうとする意欲の向上を、本校の課題である学力向上に結び付けていくことにはまだ課題が残りますが、今後もたゆまない努力を重ねる中で教員が授業力を向上させ、子どもが興味・関心を抱いて学習に臨み、自らの学力を向上させることに喜びを感じる子どもたちを育てていければと考えています。

本年度も講師の方々のお力添えを得て研究を進めることができました。研究の取組をまとめましたので、ホームページに掲載いたします。ご一読いただければ幸いです。



八王子市立第八小学校

〒192-0032 八王子市石川町 2065 番地
TEL:042-642-0937 FAX:042-646-8654
HP:<http://hachioji-school.ed.jp/dai8e/>

実践報告

| 学年組 | 教科 | 単元名 |
|-------|-----------|----------------------------|
| 1年1組 | 算数科 | 「おおきさくらべ」 |
| 2年1組 | 生活科 | 「せかいでひとつ わたしのおもちゃ」 |
| 3年1組 | 国語科 | 「わすれられないおくりもの」「モチモチの木」 |
| 4年1組 | 総合的な学習の時間 | 「龍頭の舞を広めよう」 |
| 4年2組 | 社会科 | 「水はどこから」 |
| 5年1組 | 算数科 | 「分数」 |
| 6年1組 | 社会科 | 「江戸時代～くらしを支えた人々の努力と新しい文化～」 |
| 第4学年 | 算数科 | 「面積」 |
| 2年1組 | 音楽科 | 「声でつくる音楽～虫の世界をあらわそう」 |
| 6年1組 | 図画工作科 | 「マイBOX」 |
| 5年1組 | 保健体育 | 「事故やけがの原因と防止」 |
| さくら教室 | 自立活動 | 「とっさの一言・余計な一言」 |
| さくら教室 | 自立活動 | 「感情の表し方 しぐさ・声音(こわね)」 |
| さくら教室 | 自立活動 | 「ちょうどよい距離」 |
| 1年1組 | 自立活動 | 「折り合いの付け方」 |
| さくら教室 | 自立活動 | 「上手な話し合いの仕方」 |

おわりに

副校長 古見 誠

「子どもの学びに向かう意欲を育む授業づくり」に焦点をあてて研究をすすめてきました。

教師が「させる」ではなく、子どもが「したくなる」ためには、どうしたらよいのかを、教科を限定せずに、第1～3学年、第4～6学年、専科、特別支援教室の4つの分科会で教員それぞれが考えてきました。研究の内容だけでなく、研究方法も工夫が必要な時世にあって、歩みを止めずにできることをすすめてきたことで、授業改善に向けた多くの学びがありました。そして、授業準備や環境づくりの大切さにも改めて気付かされました。

この研究を通して、たくさんの講師の先生方から、温かく、そして、きめ細やかなご指導をいただきました。これらを活かし、全教員が子どもたちの意欲を引き出せる魅力的な授業が展開できるよう、さらに授業力を高めていきます。

最後に、本校の研究に携わっていただきました

八王子市教育委員会 学校教育部 教育指導課 指導主事 池田 雅孝 先生

八王子市授業力マイスター 八王子市立七国小学校 主任教諭 布野 玲子 先生

八王子市教育委員会 学校教育部 教育指導課 指導主事 坂上 裕久 先生

をはじめとするご尽力いただきましたすべての先生方に感謝とともに、深く御礼を申し上げます。ありがとうございました。

算数科「おおきさくらべ」 1年1組

単元の目標

ものの長さやかさについて、直接比較や間接比較を用いて長さやかさを調べる活動を通して、長さやかさの概念を理解するとともに親しみながら学ぼうとする。

指導計画

①興味・関心をもつ。

・これまでの体験を振り返り、「長い・短い」「多い・少ない」「大きい・小さい」といった表現を引き出し、単元の学習につなげる。

②様々な比較方法で量を比べる

・①直接比較、②間接比較、③任意単位による測定をすることで、数学的な考え方や量の概念を育成する。

活動体験を大切にする



研究テーマを実現するための手だて

◇「何のために学ぶのか」が実感できる必然性のある課題の設定

・ものの長さやかさについて、直接比較や間接比較を用いて調べる活動を通して、長さやかさの概念を理解することが日常生活において様々な場面で活用できることを意識させた。

◇児童の活動体験を中心とした学習計画の作成

・長さ比べでは、指や腕、足など体の部分を基準として測定すること、体積比べでは、様々な容器を使って実際に水を移しかえる活動に取り組みさせることで、量の大きさについての感覚を養うことができるよう学習計画を立てた。

実践の振り返り

入れ物の容量を比較する方法としては、①目で見て比べる、②一方を他方に移して比べる、③第3の容器を用いて比べる、④コップなどの何杯分かで比べるの4つがある。これらの方法を通して、入れ物の大きさを比較したり、測定したりすることが量感やかさの概念を養う素地体験となるため、児童全員が活動に参加できるよう容器を準備した。その結果、一人ひとりが活動に参加しているという意識をもち、グループで協力しながら課題解決に向かう姿が見られた。また、何度か作業を繰り返しているうちに、水を正しく移しかえることができるようになり、作業を正確に行おうとする意識の高まりも見られた。

生活科 「せかいでひとつ わたしのおもちゃ」 2年1組

単元の目標

身近にある物を使って動くおもちゃを作ったり遊んだりする活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、その面白さや不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを作り出すことができる。

指導計画

①素材遊びを通して、その特徴を見付ける。

- ・ 素材を自由に触ってできそうな遊びを試す。その際、素材ごとにどんな動きをするか調べてまとめる。

②素材を使っておもちゃを作る。

- ・ 児童が作りたいおもちゃを4種類選び、一つずつ作る。動きをメモしたり、動画を撮ったりして記録する。

③作ったおもちゃをパワーアップする。

- ・ 作ったおもちゃから1つ選び、もっと〇〇なおもちゃにしたいという願いをもってパワーアップする。

④おもちゃランドを開く。

- ・ みんなで楽しく遊ぶことができるように、遊び方を工夫する。

作って 試して よりよいものをめざす



研究テーマを実現するための手だて

◇ ICT を活用した振り返り

- ・ おもちゃの動きを動画で記録し、パワーアップの時に振り返ることで、自分の課題や工夫する点に気づきやすいようにした。これにより、自ら学びを見直し、次の活動に活かす姿をめざした。

◇ パワーアップの視点を明確にした学習展開の工夫

- ・ 「速く」「高く」「遠く」などパワーアップの視点を設定することで、目的をもって試行錯誤ができるようにした。

◇ 友だちとの相談や共有を通じた協同的な学びの充実

- ・ 困ったときに友だちに相談したり、よい工夫を紹介し合ったりする場を設け、互いの工夫を認め合いながら学びを広げられるようにした。

実践の振り返り

身近な素材を使ったおもちゃ作りを通して、児童は上手くいかない場面に直面しても、改良の視点を手がかりに試行錯誤を繰り返し、粘り強く活動に取り組む姿が見られた。また、友だち同士で相談する時間を設けたことで、自分とは異なる考えや工夫に触れる機会をつくることができた。一方で、自分の工夫を伝えることが目的となってしまう、友だちの工夫のよさに十分に気付くまでには至らない場面も見られた。動画による記録についても、一部の児童は自分の活動を振り返るために活用して次の工夫へとつなげていたが、多くの児童にとっては次のパワーアップにつなげるまでには至らなかった。今後は、話し合いや ICT を活用した記録の目的をより明確にし、何に注目して友だちの考えや自分の変化を見るのか意識させることで、「もっと〇〇なおもちゃにしたい」とさらに意欲を高めていくことが課題である。

国語科 「わすれられないおくりもの」「モチモチの木」 3年1組

単元の目標

登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりと結び付けて読むことを通して、具体的に想像することができる。

指導計画

①全文を読み、単元の学習計画を立てる。

- ・ 初発の感想から物語の疑問点を共有し、学習計画を子どもたちの「知りたい」から作成する。

②叙述に基づいて読み取りをする。

- ・ 児童の疑問に対して自分の考えをもち、共有する。多様な考えを認めながらも、叙述に基づいた考えをすることの大切さに気付く。

③中心人物の性格について、考えを発表する。

- ・ 中心人物の気持ちの変化について、叙述を基に自分の考えをもち、学級で発表する。

学習計画を立てて、登場人物の心情を豊かに想像しよう



研究テーマを実現するための手だて

◇ 児童の思いや考えを活かした学習計画の作成

- ・ 教材を読み進めていく中で、子どもたちの「ふしぎ」や「知りたい」を大切にしたいと考えた。そこで、学習の単元計画を子どもたちと一緒に作成し、子どもたちにとって納得感のある課題を設定した。

◇ 既習事項を可視化し、学びの見通しがもてる授業づくり

- ・ 登場人物の心情の変化やそれに伴う場面の变化について、視覚的に捉えやすくするためにワークシートを作成した。また、授業で用いたワークシートを掲示することで連続的な学びの実現を図った。

実践の振り返り

国語科「わすれられないおくりもの」「モチモチの木」を題材に、子どもたちの疑問を起点とした授業づくりに取り組んだ。導入段階で児童の問いを集め、それをもとに児童とともに単元計画を作成したことで学習の見通しが明確になり、何を学ぶのかを意識して活動に取り組む姿が見られた。特に音読を繰り返し行い、児童が学習内容を理解するために時間をかけて取り組んだことで、登場人物の心情の変化や性格、情景を捉える力が高まり、感想の交流でも具体的な言葉で表現できるようになった。これらの手だてが、読み取りの土台作りに効果的であることが分かった。特に「モチモチの木」の学習は群読発表会の演目とも関連していたため、一層意欲的に読みを深める姿が見られた。一方で、子どもの抽象的な問いに対して、十分に指導し切れなかった場面もあり、教師の支援の在り方には課題も残った。

総合的な学習の時間「龍頭の舞を広めよう」 4年1組

単元の目標

地域の伝統や文化について調べたり、伝えたりする探究的な学習を通して、地域の伝統や文化を守り引き継いできた人々の思いや努力に気づき、自らも伝統を大切にしたり、引き継いでいこうとしたりする地域参画意識をもつ。また、自分の思いや考えを表現する力、友だちと協働的に課題を解決しようとする主体的な態度をもつ。

指導計画

①龍頭の舞について知る。

・江戸時代に石川町で生まれた龍頭の舞について、龍頭の舞保存会の方を招き、舞を見せてもらう。

②龍頭の舞について調べる。

・講師を招き、龍頭の舞の歴史について教えてもらう。教えてもらったことを個々の興味に応じてスライドにまとめ、発表する。

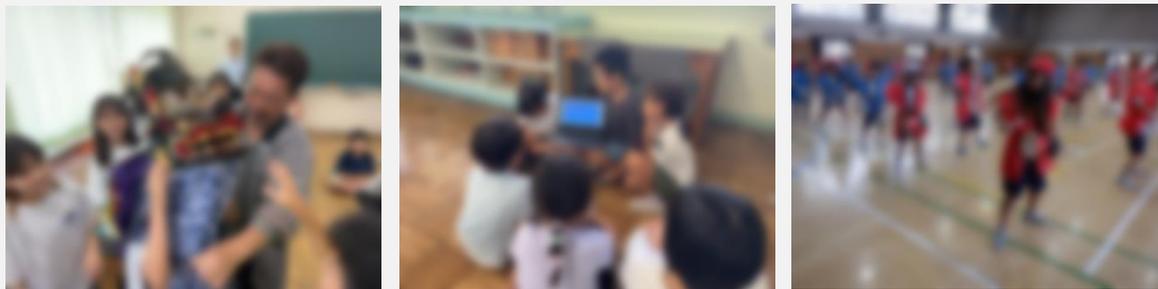
③伝統を守り引き継ぐことの課題に気付く。

・伝統は、引き継ぐ人がいないと途絶えてしまうことを知る。保存会の方の思いに気づき、伝統をつなげるという課題を設定する。

④活動を振り返り、成果をまとめる。

・体育学習発表会での発表を終え、これまでの活動を振り返り、自分たちが設定した目標がどのくらい達成できたかまとめる。

魅力を知り 課題に気づき 伝統を引き継ぐ



研究テーマを実現するための手だて

◇「何のために学ぶのか」が実感できる必然性のある課題の設定

・龍頭の舞保存会の方との関わりを通じ、伝統を守り引き継いできた人の思いや努力に気づき、自分たちも龍頭の舞を引き継ぎ広めるといふ、児童にとって納得感のある課題を設定した。

◇児童の思いや考えを活かした学習計画の作成

・龍頭の舞を引き継ぎ広めるために自分たちに何ができるか話し合い、何をいつまでに実行するか、学習計画を児童とともに立案した。

◇地域人材、ゲストティーチャーなど外部人材を活用した学び

・龍頭の舞保存会の方、龍頭の舞に詳しい地域の方、石川御嶽神社の氏子さんなど、多様な外部人材と関わる活動を通じ、龍頭の舞への愛着を深めた。

実践の振り返り

450年前に石川町で生まれた龍頭の舞を題材に、「地域の伝統を引き継ぎ広める」というテーマを掲げて単元を構想した。児童を意欲的に学びに向かわせるために工夫した点は、課題設定の場面である。まず、児童が龍頭の舞に魅力を感じることを重要だと考え、実物を見たり、体験したり、人と交流したり、ゆかりのある場所を訪問したりといった実感を伴う活動を企画し単元を構成した。保存会の方をはじめ、龍頭の舞に関わる地域の人材の協力を得ることができ、龍頭の舞の魅力に直接触れることができた。課題設定の場面では、保存会の方に「龍頭の舞を大切にしてほしい」というメッセージを伝えてもらい「大切にすることはどういうことか」を考え、体育学習発表会で龍頭の舞を発表してたくさんの人に知ってもらうことを活動の目標に設定した。本単元における活動は多岐に渡り、児童の達成感は大きく、今後の総合的な学習の時間の礎となった。一方で、ハ小版龍頭の舞の動きやCMの構成を考える部分では、教師が役割を担うことが多かった。こうした活動も児童とともに行うためには、より広い目で単元を構成していく力が教師には求められると実感した。

社会科「水はどこから」 4年2組

単元の目標

自分たちが使う水道水の用途や量、送られてくる経路、水源を確保するための取組などを具体的に調べ、自分たちの暮らしと水道水が、密接に結び付いていることや、水道事業が、広い地域の協力と人々の努力によって、計画的に行われていることを理解し、自分自身の水の使い方について考える。

指導計画

①水の大切さを知る。

- ・自分たちが普段どれくらいの水を使っているのか考え、水が生活に必要不可欠であることに気付く。

②水道水について調べる。

- ・自分たちが使っている水道水がどこから来るのか、水源林・ダム、浄水場のはたらきなどについて資料を使って調べる。

③きれいな水がなぜ大切か、課題意識をもつ。

- ・日本以外の国の水道水の状況や日本における水不足の問題について知り、きれいな水の大切さについて課題意識をもつ。

④自分たちにできることを考える。

- ・家族や学校の先生に水を大切にしているエピソードをインタビューする活動を通して、自分たちに何ができるのか考える。

大切さを知り 課題意識をもち 生活に活かす



研究テーマを実現するための手だて

◇実感を伴って学ぶことができる場面の設定

- ・水道局の方に水源林のはたらきを実演してもらい、これまでの学びについて実感を伴って理解できるようにした。家庭で使う水の量を予測する際はペットボトルを使い、自分の考えをもちやすくした。

◇興味・関心を引き出す課題の提示

- ・水が届くまでの順序を予測する学習では、場面ごとの写真を配布し、写真を操作しながらグループで意見を交流できるようにした。

◇生活の中で学びを活かす場面の設定

- ・単元を通して学んだことについて自分たちの生活でどのように活かしていきたいか話し合う場面を設定し、「水を大切に使う」ことについて訴えるポスターを作成し、全校に広報する活動を行った。

実践の振り返り

児童の学ぶ意欲を引き出すため、本単元では、実感を伴った学びと必然性のある学びを意識して授業を構成した。始めに、家庭で使う水の量を予想し、自分たちが生活の中でたくさんの水を使っていることを児童が実感できるようにして、学びの必然性をもたせた。1時間の授業の中では、児童の興味・関心を引き出す授業づくりを心掛けた。具体物を操作しながら話し合いを行ったり、無音の動画を見て課題について予想を立てた後に音声を伴った動画で実際の内容を確かめたりした。「活かす」の段階では、水が不足している国の動画を見て課題意識をもたせ、節水を呼びかけるポスターづくりに繋げた。児童が課題意識をもち、自分たちにできることを自ら考える単元づくりができたことは大きな成果だった。一方で、児童の学ぶ意欲を引き出し、支えるためには、発問や指示の仕方、活動のさせ方といった1時間の授業を構成する一つひとつの指導技術にこだわり、授業力を向上させていくことが大切だということが分かった。

算数科「分数」 5年1組

単元の目標

異分母分数の加減計算や商としての分数を考えたり説明したりすることを通して、分数についての理解を深めるとともに、生活や学習に活用することができる。

指導計画

①等しい分数

・等しい分数の性質をもとに、約分や通分についての理解を深める。

②分数のたし算・ひき算

・異分母同士の加減計算の仕方を理解する。

③分数とわり算

・(整数)÷(整数)の商を分数で表せることを理解する。

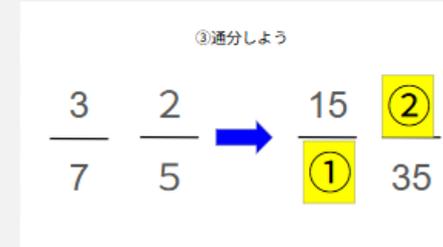
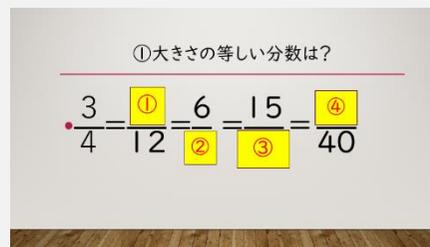
④分数と小数・整数の関係

・分数を小数で、整数・小数を分数で表す方法を理解する。

⑤分数と小数・整数の関係

・何倍かを表す数が、分数になる場合があることを理解する。

自ら問題を作り、理解を深める児童



研究テーマを実現するための手だて

◇児童の思いや考えを活かした学習計画の作成

・分数で表すことの良さを実感できるように身近なものから問題を作成した。

◇前時の学習を振り返ることで、学びの継続性を意識し、次の学習の見通しをもてるようにする。

・前時の振り返りの問題を繰り返し解くことで、分数の通分や約分などの基礎的な理解の定着を図った。

◇クロームブックで問題をつくることで、ICTを活用した個に応じた学びを展開する。

・児童の理解度に応じて問題を作成することで、取組への意欲を高め、学習内容の更なる定着をめざした。

実践の振り返り

算数への苦手意識を払拭し、各単元に取り組む意欲を高めることがまずは大切だと考えて実践してきた。始めは教員が問題を作り、授業の導入で提示し、それを繰り返し解くことで、少しずつ理解の定着を図ることができた。次に、児童が問題を作り、友だち同士で考えを出し合ったことでさらに理解を深め、意欲的に学習に取り組む姿が見られるようになった。問題を作るときに、自然と友だち同士での教え合いができたこともよかった。引き続き、朝の時間などを使い、簡単な問題を繰り返し解くことに取り組ませていく。今後は、文章問題への理解を高めていくことが課題となる。「割合」、「単位量当たりの大きさ」、そして「速さ」などの学習で、子どもたち自らが問題を作ることで、学習内容の理解を深めていきたい。

社会科「江戸時代～暮らしを支えた人々の努力と新しい文化～」 6年1組

単元の目標

江戸幕府のしくみや人々の暮らしの工夫、文化の発展などを通して、当時の社会の特色と現在の社会とのつながりを理解することができる。また、当時の人々の努力や工夫に関心をもち、よりよい社会を築こうとする意欲をもつ。

指導計画

①江戸幕府のしくみ

- 徳川家康の政治の工夫を資料から読み取る。

②町のしくみと人々の暮らし

- 江戸の町割りや商業の発展を地図資料で調べる。

③村の暮らし

- 百姓の生活や年貢のしくみを理解し、生活の工夫を考える。

④交通と産業の発展

- 五街道や西廻り航路など、交通網の広がりをも地図で確認する。

⑤文化の発展

- 浮世絵・歌舞伎・和算・蘭学などをグループごとに調べ、紹介し合う。

⑥江戸の社会の特色を考える

- 武士・町人・農民などの立場から江戸の社会を討論する。

⑦まとめとふりかえり

- 江戸の社会のしくみと人々の努力をまとめ、現代へのつながりを考える。

歴史への問いをもち、思考力を育む



研究テーマを実現するための手だて

◇「問い」を中心とした学習展開

- 授業の導入で児童が自ら問いを立てる場面を設定する(例:「なぜ江戸の町は平和だったのか」「どうして多くの文化が生まれたのか」など)。

◇「比較」や「関係付け」による思考の深化

- 江戸と現代、武士と町人、都市と農村などの「対比」を通して特徴を明確化する。

◇「表現活動」を通じた理解の定着

- 江戸の人々の立場に立って、当時の生活や政策について討論・再現する活動を取り入れる(例:「鎖国を続けるべきか、やめるべきか」ディベート)。

実践の振り返り

本実践では、「歴史への問いを通して、思考力を育む」をテーマに、児童が自ら問いをもち、資料をもとに考えを深める学習をめざした。初めは出来事の暗記にとどまっていたが、「なぜそうなったのか」「今とどうつながるのか」と問いながら学ぶ中で、歴史を自分事として捉える姿が見られた。江戸と現代の比較や討論を通して、根拠をもって自分の考えを説明する力が育った。

また、グループ発表では、互いの意見を聞き合いながら考えを深める協働的な学びが広がった。問いを中心とした学習展開により、主体的な資料の読み取りや思考の深化が促された。一方で、問いの視点に個人差が見られたため、今後は児童の問いの立て方を工夫したい。江戸時代の学習を通して、児童が「知る」から「考え、つなげ、表現する」学びへと変化したことが大きな成果である。

算数「面積」 第4学年

単元の目標

長方形や正方形の面積について、その比べ方や表し方を理解し、求め方や公式を考えたり、単位を適切に用いて表現したりすることができる。

指導計画

①課題設定

- ・陣取りゲームによる面積の求め方や表し方の動機付け。

②面積

- ・面積の単位 cm^2 を使った面積の表し方。
- ・長方形と正方形の面積の求め方と求積公式。

③面積の求め方の工夫

- ・L字型の図形の面積のいろいろな求め方。

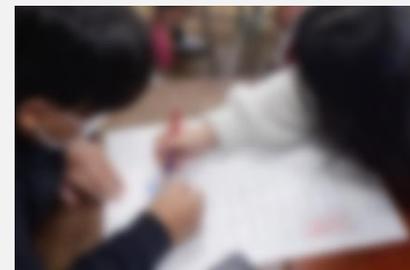
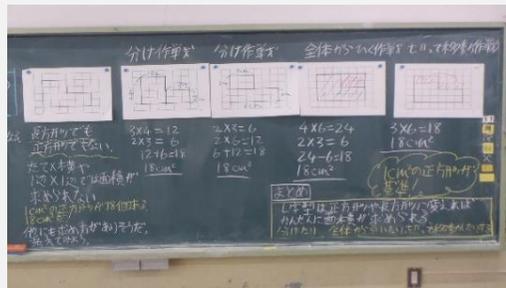
④大きな面積

- ・ 1m^2 や 1km^2 の意味と面積の表し方。
- ・長さの単位をそろえて面積を求める。

⑤面積の単位の関係

- ・長さの単位の関係をもとにした面積の単位の関係(a , ha)

比べ合い 認め合い 高め合う



研究テーマを実現するための手だて

◇学びの必然性をもたせる課題設定

- ・単元の導入で陣取りゲームを位置づけ、「正確に広さを比べる方法を知りたい」という意欲を児童から引き出すことで、これから学習していくことの必然性をもたせた。

◇全員が自分の考えを表現できる課題設定

- ・どの児童も自分の考えをもち、表現することができるようにするために、既習事項を用いて解決していくことができる学習課題を設定した。

◇多様な解法を価値付ける交流

- ・複合図形の面積を求める学習では、「分ける、足してから引く」など、様々な方法を取り上げ、そのよさを言語化して互いの考えを認め合うことができるようにした。

実践の振り返り

単元全体の導入で、陣取りゲームを設定したことで、面積を比べる学習に対する意欲が高まった。また、既習内容を活かして取り組む導入問題を設定したことにより、全員が自分の考えをノートに表現することができた。毎時間、①導入問題②展開問題1③展開問題2④振り返りという学習の流れを設定した。そのことで、1時間の中でより理解を深めさせたり、次の時間に向けての課題点などに気付かせたりすることができた。

単元の後半に取り組んだ複合図形の求積では、複数の考え方で面積を求める場を作ったことで、友だち同士の考えのよさを認め合う姿が見られた。

音楽「声でつくる音楽～虫の世界をあらわそう」 2年1組

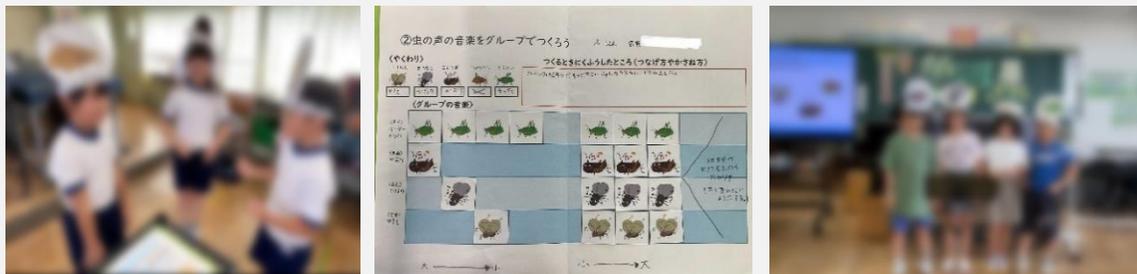
題材の目標

身の回りにある音環境に気付き、身近な生活と関連させて自分なりの音をつくることで、自ら音を出すときにはどうしたらよいのかを試行錯誤しながら声による音楽をつくり、生活や社会とどのように関わっているのかなどを考え、主体的に課題に取り組むことができる。

指導計画

- ① 身の回りで聴こえる虫の鳴き声の音色の特徴に気付く。
 - ・ 虫の声を聴き、声の出し方を工夫して、声遊びをし、音楽づくりの発想を得る。
- ② 声の感じ、高さや強弱に気を付けて、見つけた鳴き声を伝え合う。
 - ・ 同じ虫を選んでも発音の仕方を変えたり、強弱や速度を工夫したりすることで、鳴き声が変わる面白さに気付く。
- ③ 鳴き声の組み合わせ方を工夫し、どのように音楽をつくるかについて思いをもったり、発表し合ったりする。
 - ・ カードを使って音のつなげ方や重ね方を工夫し、グループで協働しながら声の音楽をつくり、発表する。

「声」の面白さに気付き、協働する楽しさを味わう



研究テーマを実現するための手だて

◇ 音を通しての対話的な学びと協働的な学び

- ・ 「声」で表現し、友達と組み合わせて音楽をつくることで、技能面に課題がある児童も、音を通して対話的な学びを生み出し、音の意味や面白さを実感しながら協働する力を育むことをねらいの一つとした。

◇ 振り返りの焦点化と共有・適切な価値付け

- ・ 振り返りの焦点化と共有、また、ルーブリックによる振り返りを行うことで、「できたことを実感する→次の目標が見える→学ぶ意欲が高まる」というサイクルをつくっていった。また、児童が気付かなかった点や新しい表現などを適切に価値付けすることで、より深い学びの実現を図った。

実践の振り返り

- ・ 実際の虫の声を教師がサンプリングしたものを聞かせ、自然に声に出したくなる環境をつくることで、様々な声の出し方の工夫を考え、主体的に課題に取り組むことができた。
- ・ カードを使った音楽づくりは第1学年の頃から行っていたため、既習を活かし、グループでの音のつなげ方や重ね方の協働をスムーズに行うことができた。
- ・ ワークシートに音の高さや強さ、擬声語の工夫などを書き込みやすくすることで、声の出し方の工夫につながった。また、ルーブリックによる振り返りを行うことで、振り返りが活かされ、次の活動につなげることができた。
- ・ 練習や発表の際に役割を視覚的にも明確化することで、友達同士のアドバイスや伝え合う活動が活性化した。

図画工作科「マイBOX」 6年1組

題材の目標

板材を使い、生活がたのしく便利になるものを考え、これまでの経験や技能を総合的に働かせて計画的に活動に取り組むことができる。

指導計画

- ①使う場面を思い浮かべて、アイデアを考える。
 - ・ワークシートを使い、誰が、どこで、どのように使うものかを考える。
- ②工作用紙で模型をつくり、計画を練る。
 - ・つくりたいもののイメージを膨らませ、大きさや形、つくり方などを考える。
- ③材料や用具の使い方を工夫してつくる。
 - ・これまで学んできたことを活かし、使いたくなるような工夫や使うときに便利になる工夫を考え、自分がデザインした箱や棚をつくる。
- ④作品を鑑賞し、互いのよさを伝え合う。
 - ・互いの作品を鑑賞し、表現の意図や特徴、表し方の工夫などについて感じ取ったり考えたりして、自分の見方や考え方を深める。

やってみたい・こうしたい・もっと〇〇したい



研究テーマを実現するための手だて

- ◇ つくりたいものを自由に決められる題材設定
 - ・自分が入れたいものや好きなものに合わせて、箱の形状やデザインを自由に決めることができるようにする。多様な材料・用具・参考作品を用意し、子どもの発想が膨らむように支援した。
- ◇ 誰もが安心して取り組むことのできる授業構成
 - ・箱の形を大まかに置く型・棚型・掛け型に分け、製作工程が一目で分かるように掲をした。
- ◇ 振り返りシートを活用した自己調整能力の育成
 - ・これまでの活動を振り返り、設定した目標がどのくらい達成できたかを振り返りシートで確認できるようにした。また、自分事として課題を捉えられるようにするため、授業の最後に自分自身で次回の授業での課題を考える時間を設けた。

実践の振り返り

本題材は、今まで学んだことを活かして、児童自身が自分だけの箱を考えてつくり上げていく、児童主体の題材である。本題材では、研究テーマ「子どもの学びに向かう意欲を育む授業づくり」に沿っていかに児童の意欲を引き出し、自分事として課題に取り組ませることができるかを重視した。

そのために、児童が作品づくりに対してイメージを膨らませ、「やってみたい」「こうしたい」と思えるように多様な材料・用具・参考作品を用意することが重要であると考えた。また、苦手意識や不安を感じている子どもが安心して挑戦できるように、見通しをもたせることの必要性を考慮して、箱の形を大まかに置く型・棚型・掛け型の3パターンに分け、それぞれの基本的な製作工程が分かるように掲示と実演を交えながら説明を行った。これらの手だてにより、児童一人ひとりがそれぞれの思いに合わせて、作品づくりに取り組むことができた。

けがの防止「事故やけがの原因と防止」 5年1組

単元の目標

交通事故や身の回りの生活の危険が原因となって起こるけがの防止には、周囲の危険に気付くこと、的確な判断の下に安全に行動すること、環境を安全に整えることが必要であることを理解することができる。

授業展開

①けがや事故が身近で起きていることを知る。

- ・自分や身の回りの「けがの経験」を振り返る。
- ・教科書のイラストから、危険だと思う場面を見付ける。

②けがの原因について考える。

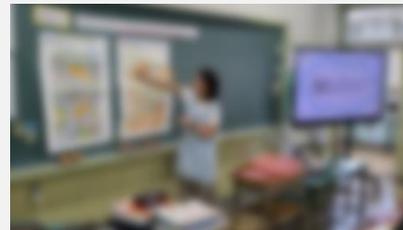
- ・写真や体験談をもとに「なぜ起きたのか」を考え、原因に目を向ける。
- ・けがは、人の行動と周りの環境が関係して起こることを理解する。

③学校で起きているけがの実態を知る。

- ・保健室来室者の事例から、行動や心身の状態が原因に関係していることに気付く。

④自身の生活を振り返り、学習のまとめをする。

普段の生活を振り返り、自身の行動を再確認



研究テーマを実現するための手だて

◇自分事として捉えられる導入の工夫

- ・児童が実際に経験した「けが」や「ひやりとした体験」を想起させ、写真や体験談をもとに話し合させた。
- ・自分の生活と結び付けて考えることで、けがの原因を主体的に捉えられるようにした。

◇実際の事件事例を用いた安全意識の深化

- ・車いすバスケットボールをしている山田さんがどうして車いすを使用しているのか、けがに至った状況や原因を整理し「なぜ起きたのか」「防ぐことはできなかったのか」を考えさせた。
- ・大きなけがは、ちょっとしたふざけで起こることに気付かせた。

◇振り返りを通した行動変容につなげる工夫

- ・学習のまとめとして、自分の生活を振り返り、今後気を付けたい行動をワークシートに記述させた。
- ・学習内容を自分事として捉え、具体的な行動につなげる振り返りをさせた。

実践の振り返り

自身のけがの体験を振り返り、自分事として考えることができた。また、写真や事件事例を用いることで、危険な場面を具体的にイメージしやすくなり、原因についても「自分の行動」と「周囲の環境」を関連付けて考えることができた。特に、車いすバスケットボールをしている山田さんの話を真剣に聞いており、振り返りの感想では、ルールを守ることの大切さについて書いている児童が多くいた。しかし、しばらくは気を付けようとしている姿が見られたが、継続は難しく、繰り返し指導をすることが大切であると感じた。今後は、具体的な行動変容につながるよう、家庭や学校生活の中で実践できたかを継続的に振り返る機会を設けていく。

「とっさの一言・余計な一言」 さくら教室

単元の目標

- ・ 必要な場面で、必要な言葉をすぐに言うことが大切なことを知る。
- ・ 思っても言わなくて良い一言があることを知る。
- ・ ロールプレイや活動を通して、とっさの一言を活用したり、余計な一言に気付いたりすることができる。

指導の流れ

①めあての確認

- ・ 「とっさの一言」や「余計な一言」という言葉の意味を確認する。

②ロールプレイを見てスキルを考える

- ・ 教員のロールプレイを見て、すぐに言った方が良い一言や、言わなくて良い一言があることを知り、どんな言葉を言ったら良いか、言わない方が良いかを考える。

③活動を通してスキルを実践する

- ・ ロールプレイや活動を通して、とっさの一言を使ったり、余計な一言に気付いたりする経験を積む。

④めあてや活動を振り返る

- ・ とっさの一言を使うことが出来たか、余計な一言に気付けたかを振り返り、学校生活でどのように活かすことができるか考える。

やってみて 言って聞かせて させてみて ほめる！

こんな時、何て言う？



目の前で友だちが
ころびました。こんな
時なんて言う？



遊びに夢中で係の仕事
を忘れてしまいました。先生
や友達が怒っています。こ
んな時なんて言う？



研究テーマを実現するための手だて

◇ 小さな成功体験の積み重ね

- ・ 活動の中で「とっさの一言」を言えたり、「余計な一言」を言わなかったりした様子をその場で見取り、即時評価することで自信をもたせた。

◇ 課題意識や興味から始める学び

- ・ クイズ形式で考えさせることによって、「言わなくてはいけない言葉」「言うのだめな言葉」ではなく、自分から「言いたい言葉」「言わない方が良い言葉」という考え方をもち意欲を高めた。

◇ 学習の見通しがもてる工夫

- ・ 他の単元と板書の形式をそろえることで、授業の見通しをもち、思考させやすくした。

◇ 振り返りの重視

- ・ その後の児童の様子を見取ったり、個別で振り返りを行ったりすることで児童が意識を持続させた。

実践の振り返り

本単元では、学校生活や普段の生活における「とっさの一言」や「余計な一言」に気付き、とっさの場面で言葉を言ったり、言わないで我慢したりする力を育成することをねらいとして授業を構成した。授業では、教員の劇を見て自身の言動を振り返る児童の姿が見られた。「とっさの一言」では、一言によって友だちや周囲の人と良い関係を作れることに気付いたり、友だちの意見を聞くことで自身の知らなかった言葉を知ったりして、普段の生活の中で活用しようとする児童の姿が見られた。また授業中につい言ってしまった一言が「余計な一言」だと気付き、自身の言動に活かす児童の姿も見られた。一方で、授業の中での気付きが普段の生活に活かされない場合もある。今後も、具体的な場面を想定し個別の振り返りや声掛けを重ねながら、日常生活に活かしていけるよう引き続き支援を行っていく。

「感情の表し方 しぐさ・声音(こわね)」 さくら教室

単元の目標

- ・感情によってしぐさや声音(こわね)の違いがあることを知る。
- ・自身の感情を正しく相手に伝える方法を知る。

指導の流れ

①めあての確認

- ・感情は「言葉・表情・しぐさ・声音」で伝わることを確認し、そのうちの「しぐさ・声音」による感情の伝わり方について考える。

②ロールプレイを見てスキルを考える。

- ・教員のロールプレイを見て、感情を正しく伝えるためにどのようなしぐさや声音が適切かを考える。

③活動を通してスキルを実践する。

- ・クイズを通して、適切に感情を伝えるしぐさや声音の違いを考え、感情が伝わることの良さを経験する。

④めあてや活動を振り返る。

- ・しぐさや声音の違いで自分の感情を正しく相手に伝えることができたかを振り返り、学校生活で活かせる場面を考える。

やってみせ 言って聞かせて させてみて ほめる！

はあって言うゲーム

さくらバージョン

「犬を見て」(しぐさ)



かわいい!



こないでえ!

「ごめんね」(こわね)



おもちゃをこわしちゃった



あいてがぶつかった

研究テーマを実現するための手だて

◇小さな成功体験の積み重ね

- ・クイズ形式でしぐさや声音を変えて感情を表す活動を行い、「伝わった」「分かってもらった」という体験を重ねることで、感情表現への自信と意欲を高めた。

◇課題意識や興味から始める学び

- ・日常場面を基にしたロールプレイを提示し、伝わり方の違いに気付かせることで、「どうすれば伝わるか」を自分事として考える課題意識をもたせた。

◇学習の見通しがもてる工夫

- ・めあてと学習の流れを視覚的に示し、活動内容を段階的に構成することで、児童が次の活動を理解し、主体的に取り組めるようにした。また、扱う感情を限定し、活動のルールを簡潔にすることで、学習内容に集中しやすい環境を整えた。

◇振り返りの重視

- ・活動後に、伝わった表現や学校生活で使えるような場面を振り返る時間を設け、学んだスキルを実生活につなげる意識の定着を図った。

実践の振り返り

本実践では、感情を「しぐさ・声音」によって表現し、相手に正しく伝える力の育成をめざして授業を行った。授業の導入で教師によるロールプレイを実演し、同じ言葉でも伝わり方が異なることに気付かせることで、児童が課題を自分事として捉え、意欲的に学習に取り組む姿が見られた。扱う感情を限定し、ルールを簡潔にしたクイズ形式のゲームを行ったことで、児童は安心して参加し、しぐさや声音の違いに注目しながら表現を工夫していた。友だちに感情が伝わった経験は、小さな成功体験となり、感情表現への自信につながった。また、めあてや学習の流れを視覚的に示したことで、見通しをもって活動に取り組む姿が多く見られた。振り返りでは、学んだ表現を学校生活の場面と結び付けて考えることができ、今後の活用への意識を高めることができた。

「ちょうどよい距離」 さくら教室

単元の目標

- ・ パーソナルスペースについて知る。
- ・ 相手によってパーソナルスペースが異なることを知る。
- ・ 標準的な距離感について知る。

指導の流れ

①めあての確認

- ・ 「ちょうどよい距離」という言葉の意味を確認し、普段の生活の中で「人との距離」を意識する場面について考える。

②ロールプレイを見てスキルを考える。

- ・ 教員によるロールプレイを見て、不適切な距離で関わることによって起きるトラブルを見付け、適切な対処法を考える。

③活動を通してスキルを実践する。

- ・ 関係性によって変わる4段階の距離について知り、友だちや先生、家族、知らない人などによってどれに分類されるかを、クイズを通して考える。

④めあてや活動を振り返る。

- ・ 本時を振り返り、自分の達成度や今後の学校生活で活かせることを考え、発表したりする。

やってみせ 言って聞かせて させてみて ほめる！



- ① 体をくっつけられる
- ② あくしゅができる
- ③ うで一本分
- ④ きよりをとる



研究テーマを実現するための手だて

◇ 小さな成功体験の積み重ね

- ・ 距離感の土台となるボディイメージをつかむために、「くものすくぐり」や「フラフープくぐり」などに取り組み、自分の体をコントロールすることを実生活で実践しようとする意欲や自信を高めた。

◇ 課題意識や興味から始める学び

- ・ 友だちに声を掛けるときや話しかけるときなど、学校生活に即したロールプレイを行ってみせた。距離感が近すぎたり、遠すぎたりするなどの課題を明確にし、適切な行動について児童が指摘したくなるような構成にした。

◇ 学習の見通しがもてる工夫

- ・ 他の単元と板書の形式をそろえ、一目で始めから終わりまでの活動の流れが分かるようにした。

◇ 振り返りの重視

- ・ 授業後、一定期間学校生活を送った上で再度課題を振り返り、意識を持続させるようにした。

実践の振り返り

本単元では、人との関わりにおける程良い距離に気付き、相手の気持ちを考えながら適切な距離感で関わろうとする態度を育てることをねらいとして授業を構成した。実際に友だちとの距離を体感する活動を通して、「近すぎると少し怖い」「離れると話しにくい」など、自分の感じ方に気付き、課題を捉える児童の姿が見られた。また、『ちょうどよい距離クイズ』の場面では、他の友だちの意見を聞くことで、人によって感じ方が異なることや、一般的に心地よいと感じやすい距離感があることを知ることができ、学びを広げることができた。一方で、理解はしていても、実際の生活場面になると距離感を意識できなくなってしまう児童もあり、学びを行動に結び付けることの難しさが課題として挙げられる。今後は、具体的な場面を想定した振り返りや声掛けを重ねながら、学んだことを日常の学校生活で活かせるよう、継続的に支援していきたい。

自立活動「折り合いの付け方」 1年1組

単元の目標

- ・ 学校生活における、友だちとの折り合いの付け方を知ったり、考えたりすることができる。
- ・ 場面に応じて、コミュニケーションを円滑に行うことができる。

指導の流れ

①めあてを確認する。

- ・ 友だちと意見が違ったときに仲良く決めることを“折り合い”ということを知り、「友だちと仲良く決めよう」というめあてを確認する。

②ロールプレイを見て、スキルを考える。

- ・ 教員のロールプレイを見て、折り合いを付ける方法5つ(じゃんけん・いっしょに・じゅんばん・わかる・ゆずる)を知る。

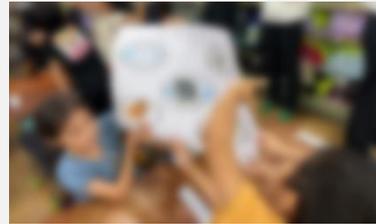
③活動を通して、スキルを実践する。

- ・ グループでの活動『動物園を作ろう』(10種類の動物の中から、5つを選んで決める活動)を行う中で、「じゃんけんはどう?」など、相手に聞く経験を積む。

④めあてや活動を振り返る。

- ・ 折り合いを付けるために、どの方法を使えたか、どんなことを頑張ったかを振り返る。

やってみせ 言って聞かせて させてみて ほめる!



研究テーマを実現するための手だて

◇ 小さな成功体験の積み重ね

- ・ グループ活動では、2人から4人へと段階的に人数を増やし、友だちに自分の考えを伝えたり、友だちと仲良く決めたりする成功体験を積み重ねた。

◇ 課題意識や興味から始める学び

- ・ 身近な学校生活を題材に、「休み時間にボールの取り合いになる」「やりたい遊びが違う」などのロールプレイを行い、「どうしたら仲良く決められるか」と考えることで、学習への意欲を高めた。

◇ 学習の見通しがもてる工夫

- ・ 安心して活動に取り組めるようにするために、めあてや活動の流れ、折り合いの方法を板書で示した。

◇ 振り返りの重視

- ・ ワークシートを用い、使用した折り合いを付ける方法や頑張った行動を振り返った。よかったことやがんばったことを具体的な言葉で伝え、価値付けをした。

実践の振り返り

本単元では、学校生活において友だちと意見が異なる際に、仲良く決めるための方法を身に付けることをねらいとして授業を構成した。ロールプレイやグループ活動を通して、折り合いを付ける具体的な方法や言葉掛けを、体験的に学ぶことができた。グループでの活動では、意欲的に「じゃんけんはどう?」「○○さんはどう思う?」と相手の意見を聞こうとする姿が多く見られた。振り返りの場面では、「順番にしたら決まった」「譲ったら仲良くできた」など、自分の行動を言葉で振り返る姿が見られ、学びを実感する様子が見られた。一方で、話し合いの中で自分の思いをうまく表現できなかつたり、気持ちの切り替えが難しかったりすることもあった。今後は、気持ちを落ち着かせる手だてや、話し合いの進め方をより丁寧に示しながら、児童一人ひとりが主体的に折り合いを付けられるよう支援していく。本単元での学びを、日常の学校生活へと広げていけるよう引き続き支援していく。

「上手な話し合いの仕方」 さくら教室

単元の目標

- ・話し合いに必要な話型を知り、活用することができる。
- ・話し合いに必要な感情コントロール方法を知り、活用することができる。

指導の流れ

①めあての確認

- ・意見を伝えるための話型を確認し、意見の伝え方や聞き方(受け止め方)について考える。

②ロールプレイを見てスキルを考える

- ・教員のロールプレイを見て、友だちと違う意見の伝え方や、意見を否定された時の受け入れ方(まあいいか・なるほど・確かに)を知る。

③活動を通してスキルを実践する

- ・話し合い活動の中で話型を使って意見を伝えたり、反対意見を「なるほど」などの言葉を使って受け入れたりする経験を積む。

④めあてや活動を振り返る

- ・反対意見を言う時の話型や意見の受け入れ方を活かせるかを振り返る。

やってみて 言って聞かせて させてみて ほめる！



研究テーマを実現するための手だて

◇小さな成功体験の積み重ね

- ・「なるほど」などを使って相手の意見を受け入れられた時に褒めたり、教員も児童の意見を聞いた際に使ったりしたことで、児童が自ら使うようになった。現在もすすんで使う姿が見られる。

◇課題意識や興味から始める学び

- ・実際に話し合いをして児童同士で決めた遊びで遊ぶ活動を行ったことで、学習意欲を高めた。

◇学習の見通しがもてる工夫

- ・授業の流れを板書し、授業の初めに伝えたことで児童が次にすることが一目で分かるようにした。

◇振り返りの重視

- ・他の小集団学習でも相手の意見を受け入れるためのスキルを振り返り、その後定着させた。

実践の振り返り

本単元では、学校生活や日常生活における話し合いの場面を想定し、意見の伝え方や、意見を否定された際の受け入れ方を理解し、実践できるようになることをねらいとして授業を構成した。「さくら学級会」の活動を通して、意見の伝え方や受け入れ方を体験的に学ぶことができた。活動の中では、話型を用いて優しく反対意見を伝えたり、友だちの反対意見を聞いて受け入れる際に「たしかに」「まあ、いいか」などの言葉を使ったりする児童の姿が見られた。また、他の授業でも継続して活用したことで、児童がこれらの言葉を積極的に用いるようになった。その結果、言葉の定着を図ることができた。一方で、自分の意見を上手く伝えられない様子も見られた。児童が安心して発言できる環境を整えるとともに、ペアや少人数での話し合い、話型の視覚的指示や事前の書く活動、個別の助言などを通して段階的に支援し、成功体験を積み重ねながら自信をもって自分の考えを表現できるよう継続的に支援していく。